



FEUERKNOPF gedrückt

TASTATURSTEUERUNGEN



	C64	Spectrum	Schneider	Atari ST/Amiga
Joystick-Geschwindigkeitsteuerung	F7			F1
Tastatur-Geschwindigkeitsteuerung	F1			F2
Pause	LEER-TASTE	H	H	F9
Spiel fortsetzen				F10
Musik an	M			
Sound FX an	S			
Hoch		Q	Q	
Herunter		A	A	
Links		O	O	
Rechts		P	P	
Feuer		LEER-TASTE/SHIFT	LEER-TASTE/SHIFT	
Geschwindigkeitsteuerung mit der Tastatur				
	C64	Spectrum	Schneider	Atari ST/Amiga
Beschleunigen	F1	E	E	↑ Pfeil
Verlangsamen	F3	D	D	↓ Pfeil



Anmerkung für Benutzer eines Spectrum/Schneider: Nachdem ein Joystick angeschlossen wurde, können Sie die Geschwindigkeitssteuerung für Joystick oder Tastatur wählen.

PUNKTWERTUNG

Die Punkte für die Zerstörung feindlicher Kampffahrzeuge werden wie folgt vergeben:

1. AH-6NS "Sparrow Hawk" -Angriffshubschrauber. 
2. Typ-64 "Bengal Tiger"-Panzer. 
3. F-14 "Maercat"-Jäger. 
4. A4U-N2 "Corsair"-Kampfflugzeug. 
5. ASH-07 "Barracuda"-Torpedoboot. 
6. Stufe 1 - Bewegliche Festung: SRS 78A1 "Blackbird". 
7. Stufe 2 - Bewegliche Festung: "Marauder"-Truppentransporter. 
8. Stufe 3 - Festung: BA 001 "Mermaster"-Angriffskreuzer. 
9. Stufe 4 - Hauptkommando - Festung. 

Die Festung des Hauptkommandos ist das Nervenzentrum der Rebellen. Bei der Zerstörung dieses letzten Bollwerkes wird Ihr Land zugleich befreit. Über das Aussehen der Festung ist nicht allzuviel bekannt, da diejenigen, die sie gesehen haben, nicht mehr lange genug lebten, um davon zu erzählen.

Sie erhalten gegen Ende einer jeden Stufe Bonuspunkte. Die Größe des Bonus hängt von der Anzahl der zerstörten Kampffahrzeuge des Feindes ab. Außerdem wird ein Zeitbonus vergeben.

TIPS

Die Angriffe des Feindes erfolgen auf jeder Stufe nach einem bestimmten Muster. Finden Sie dieses Muster heraus, und Sie wissen, wohin Sie sich mit Ihrem Hubschrauber begehen müssen und wann und wo Sie Ihre Waffensysteme abfeuern müssen. Feuern Sie so weit wie möglich alle Feinde ab, um die Bonuspunkte und einen zusätzlichen Hubschrauber zu erhalten.

Nicht alle feindlichen Kampffahrzeuge feuern auch auf Sie, aber man kann nicht vorsichtig genug sein. Steht ein Kampffahrzeug gefährlich aus oder bewegt es sich, sollten Sie es schnell zerstören.

BESCHREIBUNG DES THUNDER BLADE™

Modell	Moderner Angriffshubschrauber.
Daten	Höchstgeschwindigkeit: 202 Knoten (bei 6402 kg) Maximale Reisegeschwindigkeit: 163 Knoten. Flugreichweite: 601 Kilometer (interner Treibstoffverbrauch). Höchstflugdauer bei internem Treibstoffverbrauch: 3 Std. 12 Min. Vertikale Aufstiegsrate beim Abflug: 1500 Fuß/Min. Maximale Flughöhe: 6.000 Meter.

Bewaffnung
Die Schnellfeuer-Kanone feuert 1500 Runden automatisch mit 30mm-Projektilen.
Die gerade fliegende Luft-Boden-Raketen (unbrenzbar im Spiel) sind besonders zur Panzerabwehr geeignet.

Schutzeinrichtung
Gepanzertes Pilotensitz.
Widerstandsfähige Treibstofftanks gegen Absturz.
Zusammenklappbare Aufhängung der Schnellfeuer-Kanone, funktioniert als Puffer bei einer Sturzlandung.

Abmessungen	Hauptrotor	15 Meter
	Schwanzrotor	2,9 Meter
	Länge des Flugzeugrumpfs	15,2 Meter
	Gesamthöhe	3 Meter

Motoren
2 U.S.G. Turboshaft-Motoren mit jeweils 1.700 shp auf Meereshöhe.

LADENANWEISUNGEN

CBM 64/128

Kassette: Die RUN/STOP-Taste und die SHIFT-Taste gleichzeitig drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Diskette: Zuerst den Computer einschalten, dann die Diskette einschieben, und nach Eintippen von LOAD**", 8,1 die RETURN-Taste drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Spectrum 48/128K, +2

Kassette: LOAD**" eintippen und die ENTER-Taste drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder. **128K-Benutzer:** Die LOADER-Option benutzen und die ENTER-Taste drücken, dann den Bildschirmanweisungen folgen.

Beachten Sie: Das Spiel wird von Seite 1 geladen und von Seite 2 gespielt. Die Levels befinden sich auf Seite 2.

Spectrum +3

Diskette: Den Computer anschalten, die Diskette einschieben und RETURN drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

Schneider CPC

Kassette: Die CTRL-Taste und die kleine ENTER-Taste gleichzeitig drücken, dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder. Schließlich den Bildschirmanweisungen folgen.

Das Spiel wird von Seite 1 geladen. Die Levels befinden sich auf Seite 2.

Diskette: RUN*DISK eintippen und die ENTER-Taste drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

Atari ST

Diskette: Diskette einschieben und den Computer einschalten. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

CBM Amiga

Diskette: Den Computer anschalten, dann die Diskette einschieben. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

ANERKENNUNGEN

'Thunder Blade'-Techniker:
Charles Cecil
Tiertex (Atari ST/Amiga/Spectrum/Schneider)
Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

Dieses Spiel wurde hergestellt in Lizenz von Sega Enterprises Ltd., Japan. THUNDER BLADE™ und SEGA® (oder SEGA™) sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold Limited, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Alle Rechte vorbehalten. Das Copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Austausch- oder Weiterverkaufsystem, welcher Art auch immer, sind strengstens untersagt.

THUNDER BLADE™

SCENARIO

Il tuo paese sta per essere sopraffatto dalle forze ribelli di un dittatore spietato e implacabile, il Generale Swindells. Le truppe stanche, stanno cedendo alla superiore potenza delle sofisticate armi dei ribelli, ed è solo questione di tempo prima che lo stesso governo venga fatto cadere. U.S.G.H.Q. ti ha convocato come l'ultima speranza rimasta di battere il nemico per mezzo del velivolo definitivo: Thunder Blade, un avanzatissimo elicottero d'assalto. Tu sei un veterano esperto di molte campagne, potrai riuscire a fare l'impossibile?

I particolari della missione ti vengono dati in varie fasi strategiche:

1. Città dei Grattacieli
2. Montagna/Deserto
3. Delta del Fiume
4. Raffineria

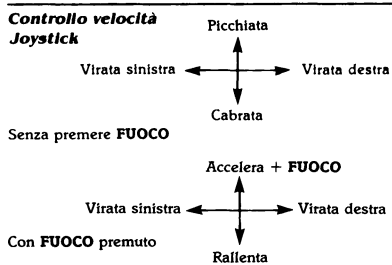
In ogni settore te la devi vedere contro forze aeree e terrestri, tutte a difesa delle loro superfortezze che devono essere distrutte a tutti i costi. Una volta eliminata l'ultima roccaforte, ti sei meritato un lungo riposo.

IL GIOCO

Inizi a giocare con cinque elicotteri di riserva (due nella versione C64). Il gioco finisce quando tutti gli elicotteri sono stati distrutti oppure quando l'ultima roccaforte è caduta. Quando hai fatto un certo numero di tuffi, ti viene assegnato un altro elicottero.

Il nemico lo attacchi sia in verticale che in orizzontale. Il sistema avanzato d'arma del Thunder Blade comprende un Cannone a Ripetizione da usare su bersagli aerei, quali elicotteri ed aeroplani nemici. Tutto quello che occorre fare è una scarica rapida. I missili aria terra sono dedicati ai bersagli navali e terrestri. Ricorda però, che i missili non sono utilizzabili a fuoco rapido, per cui ti vogliono accuratezza e sincronizzazione. Inoltre, non possono colpire altri aerei, ma solo mezzi terrestri, quindi ricorda: il Cannone per bersagli aerei, i Missili per quelli terrestri. CBM - Canoni e Missili possono sparare a qualsiasi bersaglio. Per colpire i bersagli a terra o sul mare, posizionati su una linea retta verso il veicolo nemico e premi il bottone di FUOCO.

CONTROLLI JOYSTICK



CONTROLLI TASTIERA

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/Amiga
Velocità Joystick	F7			F1
Velocità Tastiera	F1			F2
Pausa	BARRA	H	H	F9
Continua				F10
Musica accesa	M			
Effetti sonori acc.	S			
Su		Q	Q	
Giù		A	A	
Sinistra		O	O	
Destra		P	P	
Fuoco		BARRA/SHIFT	BARRA/SHIFT	

Controllo velocità Tastiera









	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/Amiga
Accelerata	F1	E	E	↑ Freccia Su
Rallenta	F3	D	D	↓ Freccia Giù

Avvertenza per utenti Spectrum/Amstrad: Una volta selezionato il joystick, si può scegliere il controllo velocità joystick o tastiera.

PUNTEGGIO

I punti sono assegnati quando vengono distrutti i seguenti mezzi nemici:

1. Elicottero d'Attacco AH-6NS Sparrow Hawk. 

2. Carro Tipo 74 Tigre del Bengala. 
3. Caccia a reazione F-14 Meercat. 
4. Caccia A4U-N2 Corsair. 
5. Cacciatorpediniera ASH-07 Barracuda. 
6. Fortezza Mobile Fase 1: 
7. Fortezza Mobile Fase 2: Trasporto Truppe Marauder. 
8. Fortezza Fase 3: Mezzo da sbarco BA-001 Mermaster. 
9. Fortezza Comando Fase 4. 

La Fortezza Comando è il centro nevralgico dei ribelli e distruggendola, il tuo paese verrà liberato. La sua identità, però, non è ben conosciuta, dato che quelli che l'hanno vista non sono mai tornati indietro a raccontarlo.

Alla fine di ogni livello, vengono assegnati punti premio. Il premio dipende dal numero dei mezzi nemici distrutti. Viene, inoltre, assegnato anche un tempo-premio.

SUGGERIMENTI

In ogni fase, il nemico attacca in formazioni identificandole, saprai dove muoverti, dove sparare e quando. Per guadagnare punti premio ed elicotteri, abbatti tutti i nemici che puoi. Non tutti i nemici ti spareranno addosso, ma tu non puoi fidarti. Qualunque cosa si muova e appaia pericolosa, spara.

SPECIFICHE DEL THUNDER BLADE

Tipo	Elicottero avanzato d'attacco
Prestazioni	Velocità Max: 202 nodi (con peso di 6402 kg) Velocità di Crociera: 163 nodi. Autonomia: 601 km (consumo carburante interno) Max durata con carburante interno: 3 ore, 12m Ascesa verticale: 1500 piedi/min Max Altitudine: 6000 metri.
Armamento	Cannone a ripetizione da 30mm con tiro rapido automatico di 1500 colpi. Missili aria-terra (illimitati) Ideali per colpire i carri armati.
Protezione	Il sedile del pilota è corazzato. Serbatoi a prova d'urto. Supporto cannone pieghevole che funziona da ammortizzatore in caso di caduta.
Dimensioni	Rotore principale: 15 metri Rotore di coda: 2,9 metri Lunghezza fusollera: 15,2 metri Altezza complessiva: 3 metri
Motori	2 motori turboalbero U.S.G. da 1700 cavalli ciascuno (al livello del mare)

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128

Cassetta: Premere contemporaneamente SHIFT e RUN/STOP. Premere PLAY sul registratore. Segui le indicazioni sullo schermo.

Dischetto: Battere LOAD**", 8,1 e premere RETURN. Il gioco si carica e gira automaticamente. Segui le indicazioni sullo schermo.

Spectrum 48/128K, +2

Cassetta: Battere LOAD**" e premere ENTER. Premere PLAY sul registratore. **128K:** Usare l'opzione LOADER (CARICATORE) e premere ENTER. Seguire le indicazioni sullo schermo.

Avvertenza: Il gioco si carica dal Lato 1 e viene eseguito dal Lato 2. I livelli si trovano sul Lato 2.

Spectrum +3

Dischetto: Accendere il computer, inserire il dischetto e premere RETURN. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Amstrad CPC

Cassetta: Premere CTRL ed ENTER piccolo. Premere PLAY sul registratore. Seguire le indicazioni sullo schermo. Il gioco si carica dal Lato 1. I livelli si trovano sul Lato 2.

Dischetto: Battere RUN*DISK e premere ENTER. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Atari ST

Dischetto: Inserire il dischetto, accendere il computer e il gioco si carica e gira automaticamente.

CBM Amiga

Dischetto: Accendere il computer. Inserire il dischetto e il gioco si carica e gira automaticamente.

TITOLI

Tecnici del Thunder Blade:

Charles Cecil
Tiertex (Atari ST/Amiga/Spectrum/Amstrad)
Chris Butler (C64)

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

Il gioco è stato prodotto su licenza della Sega Enterprises Ltd., Giappone, e THUNDER BLADE™ e SEGA® (o SEGA™) sono marchi di fabbrica della Sega Enterprises Ltd.

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388. Tutti i diritti riservati. Il programma è coperto da copyright. Qualunque trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, affitto e vendita sotto qualsiasi schema di scambio o acquisto e comunque effettuati, qualora sprovvisti di autorizzazione, sono strettamente vietati.